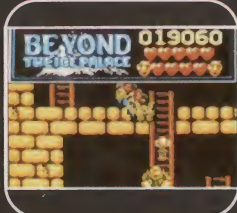


Screen Shots:
Amstrad



Beyond The Ice Palace and to the North, legend tells of a mystical land where strange creatures dwell. It is a land of fantasy and magic, of Goblins and Ghosts of good and evil. One night a meeting was held between the ancient and wise spirits of the woods. They blessed a sacred arrow with the powers of the woods, which would summon a spirit in times of need, and shot it into the air, whoever found the arrow would find themselves in an adventure of fantastic importance.

La légende raconte qu'au-delà du palais de glace et vers le nord, il existe un pays mystique où vivent d'étranges créatures. C'est le pays de l'imagination et de la magie, des lutins et des fantômes, du bien et du mal. Une nuit, les anciens et sages esprits des bois se sont réunis. Ils ont béni une flèche sacrée, investie des pouvoirs de la forêt et qui appellerait un esprit en cas de besoin; ils l'ont alors tirée dans les airs. Celui qui trouverait cette flèche serait embarqué dans une aventure fantastique.

Más allá del Palacio de Hielo, en el gélido Norte, te aguarda una tierra mística poblada de extrañas criaturas. Es un país de magia y fantasía, de duendes y fantasmas el país del bien... y del mal. Una noche se reunieron los espíritus ancianos y sabios de los bosques. Invistieron los poderes de los bosques en una flecha sagrada, para que con ella se pudiera convocar a los espíritus en tiempos de necesidad, y lanzaron al aire; quien encontrara la flecha se encontraría en una aventura de magnitudes fantásticas.

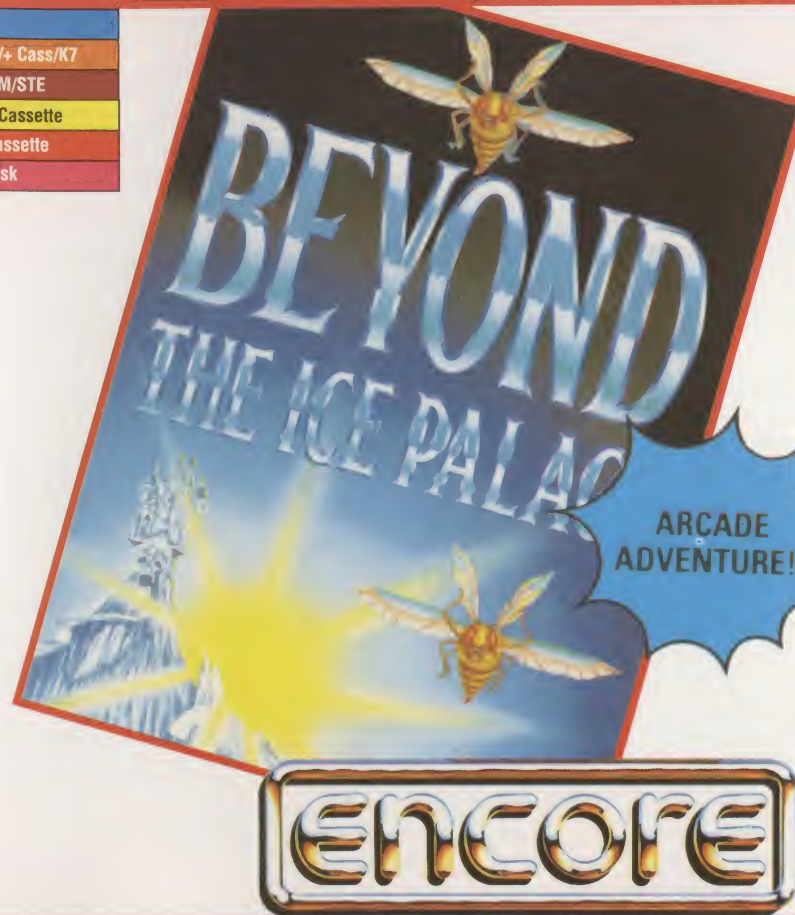
Jenseits des Eispalasts, hoch im Norden, erzählt die Legende von einem mystischen Land, in dem die seltsamsten Geschöpfe leben: einem Land voller Zauber und magie, voller Gnome und Geister, das von Gut und Böse gleichermaßen beherrscht wird. Eines Abends fanden sich die alten und weisen Häupter des Waldes zu einer Beratung zusammen. Der Rat der Weisen segnete einen geheiligten Pfeil mit den Kräften des Waldes, sodaß er in Zeiten höchster Not Rettung bringen sollte und schoß ihn in die Luft. Wer immer diesen Pfeil auch finden mochte, würde sich plötzlich mitten in einem phantastischen Abenteuer wiederfinden..

La legenda narra che al di là del Palazzo del Ghiaccio e al di là delle Terre del Nord, si trova un miico paese dove vivono strane creature. Si tratta di un paese fantastico e magico, un paese di folletti e fantasmi, dove convivono il bene ed il male. Una notte, gli antichi e saggi spiriti dei boschi decisero di organizzare una riunione. Benedirono una freccia sacra con i poteri dei boschi, in grado di invocare uno spirito nei momenti di necessità, e la lanciarono in aria; chiunque trovi la freccia, si ritroverà immerso in fantastiche avventure...

Amiga	Amiga
Amstrad	464/6128/+ Cass/K7
Atari	Atari STFM/STE
Spectrum	48/128/+ Cassette
Commodore	64/128 Cassette
Commodore	64/128 Disk

BEYOND THE ICE PALACE

Title Code
141



LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum	LOAD""
Commodore 64 (Cass)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disc)	LOAD"" ,8,1
Amstrad (Cass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disc)	RUN"MENU" on side A
Amiga & Atari ST	Insert disc and RESET

IMPORTANT - FOR VIRUS PROTECTION !

Switch computer off - leave for minimum of ten seconds - switch back on and enter disc.

PLAYING INSTRUCTIONS

Various weapons may be obtained along the route. These operate differently and have varying strengths.

In times of crisis the Spirits of the Forest may be summoned to sacrifice themselves for your needs, they will weaken certain enemies and destroy others but use them wisely as you only start with two spirits though you may find additional ones along the route.

Spectrum & Amstrad/Schneider

Joystick or redefinable keys

Commodore 64

Joystick only	
Move and Fire	Joystick Port 2
Pause	Spacebar

Atari ST/Amiga

Keyboard Control

All options are keyboard redefinable.

Abort Keys

Spectrum	- Break
Commodore 64	- Run/Stop + Restore together
Amstrad	- Esc
Atari ST/Amiga	- Esc

CONTROLS

Up	- Climb ladders / jump
Down	- Descend ladders / crouch
Right	- Move right / jump right
Left	- Move left / jump left
Fire	- Shoot weapon
Summon Spirit	- Redefinable keys
Pause	- Redefinable keys

©1988 Elite Systems Ltd

All rights reserved worldwide. Unauthorised copying, lending, broadcasting or resale without the express permission of Elite Systems Ltd is strictly prohibited.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Spectrum	LOAD""
Commodore 64 (Cass)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disq)	LOAD"" ,8,1
Amstrad (Cass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disq)	RUN"MENU" SUR COTE A - DISQ 1 SEULEMENT

IMPORTANT - PROTECTION CONTRE LES VIRUS

Eteignez votre ordinateur - laissez-le éteint au moins 10 secondes - rallumez-le et inserez la disquette.

Atari ST/Amiga	Insérer la disquette et remettre l'ordinateur à l'état initial
----------------	--

INSTRUCTIONS DE JUE

D'autres armes pouvant être utilisées selon le même principe que celles-ci; elles ont des puissances différentes.

En période de crise, les esprits de la forêt pouvant être appelés à se sacrifier pour votre bien. Ils vont affaiblir certains ennemis, en détruire d'autres. Vous avez toutefois intérêt à en user avec sagesse, dans la mesure où vous ne démarrez qu'avec deux. Vous pourrez également en croiser d'autres sur votre chemin.

Spectrum & Amstrad/Schneider

Manette de jeux, ou clavier redefinissable.

Commodore 64

Manette de jeux seulement	
Pour se déplacer et	
Tirer	- Manette de jeux au port 2
Pause	- Barre d'espace

Atari ST & Amiga

Commandes de Clavier	
Toutes les options pouvant être redéfinies sur le clavier.	
Touches de Suspension	
Spectrum	- Break
Commodore 64	- Run/Stop + Restore (ensemble)
Amstrad	- Esc.
Atari ST & Amiga	- Esc.

COMMANDE DE LA MANETTE DE JUE

Vers le haut	- grimper des échelles / sauter
Vers le bas	- descendre des échelles / s'accroupir
Vers la droite	- se déplacer sur la droite/sauter à droite
Vers la gauche	- se déplacer sur la gauche/sauter à gauche
Feu	- tirer
Appeler l'esprit	- touches que l'on peut redéfinir
Pause	- touches que l'on peut redéfinir

©1988 Elite Systems Limited.

Tout droits réservés dans le mone entier. La production, le prêt, la diffusion et la commerce du produit est strictement interdite sans au préalable le consentement écrit d'Elite Systems Limited

LADLEANLEITUNG

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Kase)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disk)	RUN"MENU"AUF SEITE A - NUR DISK1
Commodore 64 (Kase)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disk)	LOAD "" ,8,1
Atari ST/Amiga	

WICHTIG - SCHULTZ GEGEN VIREN !

Computer - ausschalten und mindestens 10 Sekunden ausgeschaltet lassen. Erst dann weider einschalten Wirkungen haben.

SPIELANLEITUNG

Der Weg ihn Abenteuer führt an macherlei Waffen vorbei, die mitgenommen werden können und unterschiedliche Wirkungen haben.

In Zeiten der Bedrängnis können die Geister des Waldes angerufen werden, sich für Sie zu opfern. Dadurch werden die Feinde teilweise geschwächt, teilweise vernichtet. Setzen Sie die geisterbeschwörung sparsam ein, da ihnen anfänglich nur zwei Geister zur Seite stehen. Später werden Sie weitere Geister am Wegesrand finden, die sich ihnen anschließen werden.

Spectrum & Amstrad/Schneider

Joystick oder definierbare Tasten.

Commodore 64

Nur mit joystick	
Seuern und Feuer	- Joystick in Port 2
Pause	- Leertaste

Atait ST/Amiga

Tastetursteuerung
Alle Optionen KÜnnen auf den Tasten definiert werden.

Abbruch-Tasten

Spectrum	- Break
Commodore 64	- Run/stop und Restore gleichzeitig
Amstrad	- Escape
Atari ST/Amiga	- Escape

Joystick-Steuerung

Auf	- Leitern hochklettern, springen
Ab	- Leitern herunterklettern bücken
Rechts	- Nach rechts bewegen, nach rechts springen
Links	- Nach links bewegen, nach links springen
Auslöser	- Waffen auslösen
Geisterbeschwörung	- Tasten bestimmen
Pause	- Tasten bestimmen

©1988 Elite Systems Ltd.

All Rights wieweit vorbehalten. Jegliches Kopieren, der Verleih, die Verbreitung und der WIderverkauf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung durch die Elite Systems Ltd., ist streng untersagt und gesetzeswidrig.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Spectrum (Cassetta)	LOAD"" nel mode 48K
Commodore 64 (Cassetta) Premere	RUN/STOP & SHIFT
Commodore 64 (Disco)	LOAD "" ,8,1
Amstrad (Cassetta) Premere	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disco)	RUN"MENU" SUL LATO A - SOLAMENTE DISC 1

Atari ST/Amiga

IMPORTANTE - PER LA PROTEZIONE CONTRO I VIRUS

Spegnere il computer - lasciare spetto per almeno 10 secondi - riaccendere il computer il dischetto.

ISTRUZIONI DO GIOCO

Lungo il percorso si possono usare diverse armi. Agiscono in modo diverso ed hanno una potenza diversa. Nei momenti di crisi, si possono invocare gli Spiriti della Foresta che si sacrificheranno per aiutarvi: essi ideboliranno alcuni vostri nemici e ne distruggeranno altri, ma utilizzateli con giudizio, in quanto inizierte con soli due spiriti, sebbene ne potrete incontrare altri lungo il percorso.

Spectrum & Amstrad/Schneider

Tastiera Ridefinibile

Commodore 64

Solamente joystick	
Per spostarsi o fare fuoco- Joystick nella porta d'accesso 2	
Pause	- Tasto ridefinibile

Atari ST/Amiga

Tutte le opzioni sono ridefinibile alla tastiera	
Tasti per abbandonare il gioco	
Atari ST	- Inserir il dischetto, quindi permere Reset
Amiga	- Per caricare il gioco, inserire il dischetto e quindi accendere il computer.

COMMANDI PER TASTIERA

Spectrum	- Break
Commodore 64	- Run/Stop + Restore contemporaneamente
Amstrad	- Esc.
Atari ST/Amiga	- Esc.

COMMANDI PER JOYSTICK

Su	- per salire sulle scale/saltare
Giu	- per scendere dalle scale/piegarsi
A destra	- per spostarsi a destra/saltare a destra
A sinistra	- per spostarsi a sinistra/saltare a sinistra
Pulsante	- per azionare l'arma
Per invocare lo Spirito	- tasti ridefinibili
Pause	- tasti ridefinibili

©1988 Elite Systems Limited

Tutti i diritti riservati dovunque. E' assolutamente ptoibito riprodurre diffondere trasmettere o rivendere il prodotto senza previa autorizzazione scritta da parte della Elite Systems Limited.

BEYOND THE ICE PALACE

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum	LOAD""
Commodore 64 (cassette)	MAYUSCULAS y RUN/STOP
Commodore 64 (disco)	LOAD"" ,8,1
Amstrad (cassette)	CONTROL y ENTER
Amstrad (disco)	RUN"MENU" en la cara A
Atari ST y Amiga	Introduce el disco y REINICIALIZA

¡¡IMPORTANTE - PARA PROTEGERTE CONTRA LOS VIRUS!!

Apaga el ordenador, espera un mínimo de diez segundos, vuelve a encenderlo e introduce el disco.

INSTRUCCIONES DE JUEGO

A lo largo del recorrido podrás obtener distintas armas. Cada una de ellas funciona de manera diferente, y tienen distintas potencias. En tiempos de crisis, puedes invocar a los Espíritus del Bosque para que se sacrifiquen en aras de tus necesidades. Debilitarán a ciertos enemigos y destruirán a otros, pero utilízalos con moderación, porque cuando comienzas el juego cuentas sólo con dos espíritus, aunque a medida que avances en tu aventura podrás encontrar a algunos más.

Spectrum & Amstrad/Schneider

Joystick o teclas redefinibles

Commodore 64

Sólo joystick	
Movimiento y disparo	Joystick puerta 2
Pause	Barra espaciadora

Atari ST/Amiga

Control por teclado
Todas las opciones del teclado son redefinibles.

Teclas de cancelar juego

Spectrum	Break
Commodore 64	Run/Stop + Restore juntas
Amstrad	Esc
Atari ST/Amiga	Esc

Controles

Arriba	Subir escaleras/saltar
Abajo	Bajar escaleras/agacharte
Derecha	Movimiento/salto a la derecha
Izquierda	Movimiento/salto a la izquierda
Disparo	Disparas arma
Invocar espíritu	Teclas redefinibles
Pause	Teclas redefinibles

© 1988 Elite Systems Ltd

Todos los derechos reservados en todo el mundo. Se prohíbe estrictamente copiar, prestar, emitir o revender sin el expreso consentimiento por escrito de Elite Systems Ltd.